

TRABAJO DE FIN DE GRADO



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Facultad de Ciencias de la Salud

GRADO EN ENFERMERÍA

EFECTOS PSICOLÓGICO DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE ENTRE 6 Y 12 AÑOS. REVISIÓN.

Alumna: Lidia Serna Martínez

Tutor: Joan Martí Montaner Losada

Curso académico 2019-2020

ÍNDICE

ABSTRACT	3
1.INTRODUCCION	4
1.1 Justificación	5
1.2 Objetivo.....	6
2. MATERIAL Y MÉTODO	6
3.1 RESULTADOS	7
3.1 Efectos psicológicos negativos.....	8
3.2 Efectos psicológicos positivos	9
4. DISCUSIÓN	10
6. AGRADECIMIENTOS	12
8. ANEXOS.....	15
Tabla 1. Clasificación de los videojuegos en base a la edad del público al que se encuentran dirigidos.	15
Tabla 2. Clasificación en base al género del videojuego.....	16
Tabla 3. Criterios de búsqueda.....	17
Figura 1. Selección de la información	18
Figura 2. Resultados de búsqueda.....	19
Tabla 4. Características de los estudios	20
Tabla 5. Descripción de resultados.....	21
Tabla 6. Beneficios de acuerdo al tipo de videojuego	24
Tabla 7. Tipos de videojuegos más comunes y sus efectos en el comportamiento y emociones de los jugadores	25

RESUMEN

Introducción. Los videojuegos son programas informáticos en el que se busca conseguir un objetivo dado. Este tipo de ocio ha ido ganando una gran preferencia entre niños y adolescentes en los últimos años, lo que ha despertado el interés de diversos investigadores por conocer su impacto a nivel psicológico. La evidencia disponible se ha limitado al estudio de videojuegos específicos con efectos en concreto.

Objetivo. Conocer los efectos psicológicos que puede causar el uso de los videojuegos en niños y adolescentes de entre 6 y 12 años.

Metodología. Revisión sistemática en las bases de datos Cuiden, EBSCO, ProQuest y PubMed del año 2005 a 2019. Se extrajo información relevante en cuanto al impacto psicológico producido por el uso de videojuegos en población infantil y adolescente.

Resultados. Los resultados que se hallaron aluden a una dicotomía ya existente de carácter positivo y/o negativo. Las principales medidas de resultado reportaron efectos psicológicos negativos como la agresividad y el comportamiento adictivo. De manera opuesta, entre los efectos psicológicos positivos se encuentra principalmente la motivación, la atención y concentración.

Discusión. Los efectos psicológicos que se han identificado contemplan una relación entre contenido y comportamiento, los efectos negativos como la agresividad se relaciona a la frustración por no conseguir el objetivo del juego, y por otro lado al alto contenido violento del videojuego y la adicción relacionada con el tiempo excesivo de uso. Los efectos positivos como son la motivación en el logro de objetivos, la atención y concentración se determinan de acuerdo con el tipo de videojuego empleado.

Conclusión. La exposición a los videojuegos produce diversos efectos psicológicos en la población infantil y adolescente. Sin embargo, siguen existiendo vacíos en cuanto a su impacto real de forma global, lo que hace necesario mayor investigación en esta área.

Palabras clave. Videojuegos, impacto psicológico, niños, adolescentes.

ABSTRACT

Introduction: Videogames are computer programs where the objective is to achieve the victory by the player. In recent years, this type of leisure has gained a great preference in children and adolescents. several researchers have focused in investigating the psychological impact which videogames produce on this public. However, the available research is limited on some videogames and specific effects.

Objective: To know the psychological effects that can cause the use of video games in children and adolescents between 6 and 12 years old.

Methodology: Scoping review from the databases: Cuiden, EBSCO, ProQuest, and PubMed from 2005 to 2019. The most relevant information was selected and evaluate for whole psychological impact on children and adolescents

Results: The results showed an existing dichotomy between positive and / or negative psychological impact. The main negative psychological effects reported were aggressiveness and addictive behaviour. By other hand, the positive psychological effects were motivation, attention, and concentration.

Discussion: The whole psychological impact belongs a relationship between the content of video game and player behaviour. Negative effects such as aggressiveness are related to frustration when players cannot achieve the objective of the game. In different circumstances, aggressiveness was also related to the high violent content of the video game and addiction with excessive usage time likewise. Respecting the positive effects such as motivation in achieving goals, attention and concentration are determined according to the type of video game used.

Conclusion: Exposure to video games causes both positive and/or negative effects as It was described. However, there are still gaps in knowing the real whole psychological impact on children and adolescents, further research to determine the real impact is needed.

Key words: video games, Psychological Effects, Children, Adolescents

1.INTRODUCCION

La sociedad actual se encuentra inmersa en el mundo de la tecnología, el uso de dispositivos electrónicos con múltiples finalidades se ha convertido en algo habitual tanto para los adultos, personas mayores, adolescentes e incluso los niños quienes han nacido con la tecnología formando parte de su vida diaria (Cumbá Abreu et al., 2011). De acuerdo con Jiménez y Araya (2012), en los Estados Unidos se ha estimado que los niños se exponen a los dispositivos electrónicos durante más de 7 horas al día entre la T.V, reproductores de música, uso de ordenadores y consolas de videojuego. Estos últimos dispositivos, son de acuerdo con Feijoo y García-González (2016) un sector preferencial de ocio en España. Según estadísticas publicadas por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), España continúa siendo uno de los cinco países europeos de mayor consumo de juegos de vídeo, teniendo que un 70% de la población entre los 6 y los 24 años los han jugado alguna vez y para un 50 % de los niños, los videojuegos son un regalo deseado para navidad (Irlés, Gomis, Campos & González, 2018).

El concepto de videojuego se refiere al programa informático en el que un usuario o jugador mantiene una interacción con un dispositivo electrónico a través de imágenes y sonido proyectadas por medio de una pantalla. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar además de la gran similitud con la realidad convirtiéndolo por tanto en una de las actividades de ocio y recreación preferida entre los niños (Jiménez y Araya, 2012).

La evolución de los videojuegos ha ido de la mano con los avances tecnológicos en el campo de la informática y la electrónica los cuales tuvieron un auge de forma masiva a partir de la década de los 80's. Conforme su progreso fue necesario desarrollar una forma de clasificación tomando en cuenta diferentes criterios, como por ejemplo la edad del público al que se encuentran dirigidos o el género del videojuego (Mejía, Mora & Jaramillo, 2009; Cumbá Abreu et al., 2011) (Las clasificaciones existentes se muestran en los tablas 1 y 2).

Contar con esta información sobre la edad y género del videojuego permite profundizar sobre la idoneidad de los contenidos que se están consumiendo a través de estas plataformas de entretenimiento (Feijoo y García-González, 2016). Además de observar cómo el mundo digital influye en las actitudes de niños y jóvenes partiendo de un uso adecuado el cual puede ofrecer la capacidad de desarrollar habilidades cognitivas, motivacionales y psicomotrices. Sin embargo, un uso inadecuado y excesivo

puede conllevar a múltiples factores que pueden impactar en los jugadores dependiendo de su edad, sexo, características personales y condiciones del entorno social (De Sanctis et al., 2017).

Esta ubicuidad de los videojuegos en la sociedad actual ha despertado un interés significativo en las investigaciones hacía una comprensión más profunda en cuanto a los efectos de los videojuegos sin dejar a un lado la dicotomía de lo bueno y malo que causa su uso. Es importante ir más allá de una simple causa y efecto, sin dejar aunado el papel del jugador en quien se producen estos efectos (Villani et al., 2018; Bediou et al., 2018).

Diversos investigadores como Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río y Gómez Vallecillo (2009) y Jiménez y Araya (2012) han descrito los efectos nocivos que los videojuegos producen en los niños como causantes de un comportamiento agresivo, además de crear niveles de pensamiento y conductas agresoras debido al alto contenido de violencia, adicción por las largas horas de consumo y aislamiento por la falta de interacción social.

Por el contrario, autores como Reyes-Hernández et al., (2014), Rojas (2011) y Villani et al., (2018) han descrito los efectos de los videojuegos como positivos, obteniendo resultados favorecedores que ayudan a la estimulación del desarrollo, de las habilidades cognitivas, aumento de la autoestima, seguridad, a la motivación del logro y capacidad de razonamiento en cualquier proceso de aprendizaje en los niños.

De acuerdo con Boot, Kramer, Simons, Fabiani, & Gratton, (2008) y Villani et al., (2018) este aumento del interés en los videojuegos como un medio para mejorar las habilidades perceptivas y cognitivas básicas se establecen por los distintos tipos de videojuego, por ejemplo los juegos de rol permiten a los jugadores seleccionar y modificar varias características de los personajes que ayudan al jugador a asociar el juego con la resolución de problemas y aprender nuevas formas de lidiar con situaciones reales, los juegos de acción incrementan en los jugadores una habilidad para rastrear objetos con mayor velocidad, centrar la atención en múltiples actividades y así cambiar rápidamente de una tarea a otra.

1.1 Justificación

La mayoría de los trabajos existentes que han estudiado el impacto en el ámbito psicológico derivado del uso de los videojuegos trabajan con poblaciones en que la edad de los niños y adolescentes oscila entre los 6 y los 12 años, destacando que dependiendo el contenido del videojuego serán sus efectos. Por ejemplo, los videojuegos de fantasía y juegos de rol pueden aumentar la imaginación, habilidades mentales y ansiedad.

Mientras, que aquellos de armas, disparos y guerra pueden influir en los jugadores aumentando la agresión y la hostilidad.

Actualmente, se observa un aumento de la investigación en este tema, sin embargo, muchas de estas investigaciones junto con otras existente no abordan el impacto psicológico de manera global, sino que se limitan al estudio de efectos particulares y en algunos casos de videojuegos específicos. Por lo que aún siguen existiendo discrepancias en cuanto a los efectos reales del uso de los videojuegos sin llegar a un punto de acuerdo entre los estudios existentes ya que no cuentan con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar fehacientemente el impacto de forma global de los videojuegos en la población infantil y adolescente. (Tejeiro Salguero et al., 2019)

1.2 Objetivo

Conocer los efectos psicológicos que puede causar el uso de los videojuegos en niños y adolescentes de entre 6 y 12 años.

2. MATERIAL Y MÉTODO

Para la elaboración de este trabajo se ha realizado una revisión bibliográfica en la cual se efectuó una búsqueda de la literatura científica en las bases de datos Cuiden, EBSCO, ProQuest y PubMed. Los términos de búsqueda y los operadores booleanos utilizados fueron: (*Psychological effects of videogames*) OR (*Psychological impact of videogames*) AND (*children population*) AND (*teenagers*) (tabla 3).

Para la selección de los artículos se utilizaron como **criterios de inclusión** aquellos artículos escritos en inglés o en español que evaluaran de manera global el impacto psicológico que causa el uso de videojuegos en población infantil y adolescente, independientemente del tipo de videojuego y dispositivo empleado, con un periodo de búsqueda que se sitúa entre los años 2005 y 2019.

Y como **criterios de exclusión** aquellos artículos en el que la población de estudio infantil y/o adolescente padeciera cualquier tipo de trastorno psicológico diagnosticado con anterioridad.

Se revisaron títulos y resúmenes de las publicaciones encontradas para seleccionar y organizar los artículos más representativos con la temática que engloba el uso de los videojuegos y sus efectos psicológicos positivos y efectos psicológicos negativos a nivel global en los niños y adolescentes.

2.1 Selección de la información

La extracción de la información en la primera etapa se llevó a cabo mediante la búsqueda bibliográfica en las bases de datos antes mencionadas mediante el uso de los descriptores y operadores booleanos necesarios en cada una de ellas.

A continuación, se procedió a la segunda etapa realizando una revisión de los artículos enfocada a la lectura de los títulos y resúmenes e identificando los estudios potencialmente incluibles.

Posteriormente, en la tercera etapa se procedió a evaluar los artículos seleccionados con anterioridad mediante la lectura a texto completo. Para terminar la selección, se ha realizado un análisis descriptivo de los estudios que finalmente se incluyeron en el trabajo, para esto se ha llevado a cabo la recopilación de los datos más relevantes mediante resúmenes e ideas principales, para comprender mejor la información recogida y así analizar los resultados extraídos de tal manera que permitiera estimar y determinar las principales variables identificadas en el presente estudio (El diagrama de flujo de la selección de la información se muestra en la figura 1).

3.1 RESULTADOS

La distribución de la recuperación y selección de los artículos en las bases de datos se muestra en la figura 2.

Al finalizar la búsqueda se obtuvieron un total de 31 artículos procedentes de las 4 bases de datos. Se eliminaron 3 de los artículos después de su revisión por título y resumen, los 28 restantes fueron analizados a texto completo para evaluar si cumplían con el objetivo propuesto en la investigación. Tras la lectura de estos artículos se procedió eliminar 20 de ellos para dejar un total de 8 artículos en la inclusión final, de los cuales 3 de ellos (37,5%) representó estudios de campo y el resto revisiones sistemáticas.

Los tipos de estudio que finalmente se han incluido en la presente revisión sistemática están conformados por trabajos de revisión, estudios de campo y revisiones sistemáticas. Para evidenciar el impacto psicológico a nivel global del uso de videojuegos en niños y adolescentes de entre 6 y 12 años cada uno de los estudios describe distintas variables como medidas de resultado, estas mostraron similitudes y diferencias particulares entre los artículos incluidos (Los cuadros donde se describen las características de cada artículo se muestra en el cuadro 4 y la descripción de las medidas de resultado se muestran en el cuadro 5).

Los resultados obtenidos en cuanto al impacto psicológico global del uso de los videojuegos en población de entre 6 y 12 años reportan una dicotomía de carácter positivo y/o negativo en su mayoría. Se encuentra que, de las diversas variables recogidas en relación con el impacto psicológico negativo, la agresividad y el comportamiento adictivo fueron los efectos más reportados. De manera opuesta, entre los efectos psicológicos positivos se encuentra principalmente la motivación relacionada con el logro de objetivos, la atención y concentración.

3.1 Efectos psicológicos negativos

Mejía et al., (2009) reportó un comportamiento agresivo de los usuarios manifestado por el uso de un lenguaje soez y beligerante, el cual se asocia a un sentimiento de enfado y estrés por no poder avanzar en los niveles del juego y no por el contenido propio de este. Así mismo, reporta una limitación de la imaginación, creatividad, fantasía y negatividad para el desarrollo de habilidades sociales siempre que el juego implique la destrucción del enemigo. En la misma línea, Soloaga (2006) evidencia hallazgos similares en los que a su vez reporta que la frecuencia de este comportamiento apareció hasta en el 70% de los jugadores. En el caso de los videojuegos con un alto contenido de violencia como los analizados por Rojas (2011) y Quwaider et al., (2019) la conducta agresiva parece relacionarse con tres factores principales: 1) excesiva cantidad de horas de exposición por parte de los jugadores, 2) el tipo de videojuego; donde figuraron principalmente los juegos de disparo en primera persona como *Counterstrike*, *Residente Evil*, *Tom Raider*, *Grand Theft Auto*, *farcry*, y 3) el realismo del videojuego; a mayor nivel de realismo en el contenido violento se observa un aumento del comportamiento agresivo.

En cuanto al comportamiento adictivo, Alcántara Garrido, 2008 (como se citó en Fernández, 2011) asegura que la conducta adictiva puede llevar a robar a los padres para comprar o jugar a videoconsolas, así como generar problemas en el manejo del dinero similar al de los ludópatas. En las revisiones llevadas a cabo por Fernández (2011) y Tejeiro Salguero et al., (2009) reportaron que la adicción es una de las críticas más comunes hacia los videojuegos. Sin embargo, no se encuentran instrumentos validados o metodología con el rigor suficiente que ayuden a determinar la “adicción” a los videojuegos y que los estudios existentes se basan mayoritariamente en medidas de autoinforme. Por tal motivo, en lugar de hablar de una “adicción” habría que hablar de un patrón de “exceso” o “abuso” donde el usuario no es que no pueda controlar el juego, sino que el usuario no desea dejar de jugar en un momento dado.

En lo que se refiere a los problemas de atención, los resultados mostrados por Jiménez et al., (2012) reportan que el uso de videojuegos se relacionaba con problemas atencionales, pero en los casos de exposición controlada por periodos de una hora en niños y adolescentes que estaban aprendiendo a jugar un videojuego, se evidenciaron efectos positivos en el desarrollo de la atención a corto plazo derivado de la activación cerebral prefrontal y frontal, esto marcado por una curva de aprendizaje que favorece el interés y la motivación. No obstante, este beneficio parece mermar en la exposición a largo plazo cuando se alcanza el pico de la curva de aprendizaje, lo que se asociaría con los hallazgos iniciales.

Entre los efectos menos reportados se encuentran la angustia, que se produce por no conseguir los objetivos del juego, llegando en ocasiones al grado de afectar la forma de vida de los usuarios. Mientras que la depresión y los problemas de conducta fueron asociadas con la conducta adictiva al videojuego.

3.2 Efectos psicológicos positivos

Los hallazgos reportados por Fernández (2011) refieren que el uso de los videojuegos favorece al desarrollo de la concentración, la atención y la creatividad. Así mismo, el uso de videojuegos específicos como el *Dance Revolution* o el *Wii Sports* aplicados como una forma de ocio digital o terapéutico promueven el incremento de la motivación debido a su atractivo y gran diversión que generan en los jugadores. En el mismo sentido Quwaider et al., (2019) evidencian que los mayores beneficios a nivel motivacional y algunos aspectos cognitivos se dan entre los usuarios de videojuegos de estrategia. Otros beneficios se asociaron con los juegos de roles, de aventura y destreza (la lista completa de los efectos y beneficios observados se muestra en las tablas 6 y 7).

En lo que respecta a la adaptación social, Mejía et al., (2009) y Reyes-Hernández et al., (2014) reportaron que el dominio de juegos incrementa la autoestima y la autoconfianza por medio del aumento de la sensación de logro. También reportaron efectos positivos sobre la concentración, actividad intelectual y la atención. No obstante, Mejía et al., (2009) asegura que estos efectos estarán supeditados al tipo de videojuego y el uso por parte del público. Así mismo, afirma que el interés adictivo a los videojuegos puede ayudar a disminuir algunos problemas inherentes a la adolescencia como el consumo de tóxicos o actividades delictivas. Otros de los hallazgos descritos por Reyes-Hernández et al., (2014) fueron el desarrollo del pensamiento lógico, roles y actitudes, fomento de la investigación y memorización por medio de la práctica de planear y anticipar las consecuencias de acciones específicas.

En otra línea de investigación en cuanto a los beneficios a nivel cognitivo reportados por Tejeiro Salguero et al., (2009) se encuentran la mejora de la atención visual y compartida, así como también la reducción del tiempo en tareas de búsqueda visual en aquellos grupos control donde se realizaron sesiones de entrenamiento con videojuegos y posteriormente se evalúa la ejecución de diferentes tareas cognitivas.

4. DISCUSIÓN

La agresividad se muestra como el principal efecto psicológico negativo relacionado al uso de los videojuegos entre los niños y adolescentes. Su aparición parece no relacionarse con el tipo de videojuego de forma directa, pues en los casos donde se reportó este comportamiento sin exposición a un contenido altamente violento su asociación se debió más a la frustración generada de no poder conseguir el objetivo del juego, pero sin repercusiones mayores. Por el contrario, en los casos de los videojuegos con contenido altamente violento se demostró que la aparición de la agresividad dependerá también de factores como el tiempo de exposición y realismo del videojuego. Asociándose a su vez a limitaciones en la imaginación, creatividad y fantasía (Quwaider et al., 2019; Mejía et al., 2009; Rojas, 2011; Soloaga, 2006).

En cuanto a la adicción, no se encuentra un consenso entre los autores para poder determinar lo que sería un comportamiento “adictivo” a los videojuegos. Esto, debido a que en algunos casos los resultados de los artículos se basan únicamente en medidas de autoinforme por parte de los usuarios donde las escalas no han sido correctamente validadas. En otros casos, se ha comparado la “adicción a los videojuegos” con la adicción a sustancias en un intento de trasladar los criterios para el diagnóstico de tóxicos al ámbito del uso excesivo de los videojuegos (Fernández, 2011 y Tejeiro Salguero et al., 2009). Como consecuencia de lo anterior, no es posible determinar en qué momento el abuso del tiempo de uso del videojuego pueda considerarse una adicción o asociarse a un impacto psicológico negativo. Y que la concepción negativa que se tiene vendría influida en su mayoría por la opinión pública.

En lo que respecta a los beneficios derivados del uso de los videojuegos, se evidencia una clara asociación entre tipos de videojuego específicos como los juegos de estrategia y determinados efectos positivos que no se limitan únicamente al plano psicológico. En lo que atañe al presente estudio, cabe resaltar que los principales beneficios encontrados se relacionaron con la motivación en el logro de objetivos, la atención y concentración. Por lo que después de analizar los resultados se infiere que su efectividad podría extenderse de forma terapéutica, en lugar de usarse solamente de forma lúdica o

recreativa (Quwaider et al., 2019; Mejía et al., 2009 y Reyes-Hernández et al., 2014). Aun así, es necesario considerar que para lograr la consecución de estos beneficios habrá que tomar en cuenta aspectos específicos como el tipo de videojuego, el tiempo de exposición y el uso de la clasificación de acuerdo con la edad. De la misma forma, no debe dejarse de lado que estos videojuegos también pueden generar frustración, que a su vez desencadene en una conducta agresiva por no conquistar el objetivo o llevar a un uso excesivo de estos.

Finalmente, para poder evaluar el impacto de efectos con una menor frecuencia de aparición en los trabajos incluidos en este estudio como la angustia, la depresión y problemas de conducta relacionados con la adicción a los videojuegos, actividad intelectual, autoestima y disminución del tiempo de tareas, se requiere de mayor evidencia con el fin de comparar estos resultados con los obtenidos en otras poblaciones de estudio similares, por lo que con los resultados obtenidos no es posible determinar con certeza sus efectos ni asociarlos a un tipo de videojuego en específico.

5. CONCLUSIONES

Algunos efectos psicológicos producidos por la exposición a los videojuegos han sido identificados, descritos y asociados a tipos de juego específicos. Sin embargo, se siguen teniendo lagunas en cuanto al conocimiento del impacto real en otros aspectos psicológicos, y la idea de su influencia entre los usuarios podría estar determinada en gran parte por el influjo de una opinión pública consuetudinaria más que en la evidencia científica. Actualmente, el ritmo exponencial con el que la tecnología avanza y los videojuegos con ella representa un gran reto para la investigación del impacto psicológico global producido por estos programas informáticos. Por fortuna, se muestra un aumento en la tendencia de la investigación en esta área, no solo en el ámbito psicológico sino también en lo que respecta a los efectos a nivel físico, además de la incorporación de nuevas directrices como aquellas que proponen su uso como una forma de terapia en el ámbito de la salud.

Al finalizar esta revisión se concluye que la problemática planteada al inicio del estudio en cuanto a los efectos globales de los videojuegos en los niños y adolescentes continúa estando presente, por lo que se propone la implementación de líneas de investigación longitudinal como una forma de poder abordar esos vacíos en la literatura científica.

6. AGRADECIMIENTOS

Culmina un periodo de aprendizajes a nivel educativo y sobre todo a nivel personal, he tenido experiencias y motivaciones que me han impulsado a crecer día a día. Por tal motivo quiero agradecer a las personas que hicieron posible finalizar con este proyecto.

A toda mi familia en especial a mi marido y mis hijos, por apoyarme en todo momento, ayudándome a superar los obstáculos y siempre creer en mí hasta el final de esta etapa académica.

A todos mis compañeros/as de universidad y de hospital, por ayudarme y tener tanta paciencia conmigo. Y como no, a mis amigos por todo su ánimo.

Y finalmente, a mi tutor por haber sido mi guía, mi apoyo y mi estímulo durante la redacción de este trabajo.

7. REFERENCIAS

- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological bulletin*, 144(1), 77. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta psychologica*, 129(3), 387-398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Cumbá Abreu, C., Aguilar Valdés, J., Suárez Medina, R., Pérez Sosa, D., Acosta Quintana, L., & López Alayón, J. (2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006. *Revista cubana de higiene y epidemiología*, 49(2), 165-172. Recuperado 7 de febrero de 2020, de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-30032011000200003
- De Sanctis, F., Distéfano, M. J., & Mongelo, M. C. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Recuperado 2 de febrero de 2020, de:

- <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=investigacion&d=efectos-positivos-negativopsicologia>
- Feijoo, B., & García-González, A. (2016). Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (55), 0048-67. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i55.2892>
- Fernández, L. C. (2011). Ocio Digital Activo. Beneficios y perjuicios a nivel social y psicológico. *Lecturas: Educación física y deportes*, (161), 9. Recuperado 2 de febrero de 2020, de: <http://www.efdeportes.com/efd161/ocio-digital-activo-beneficios-y-perjuicios.htm>
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13(1),149-165. Recuperado 7 de febrero de 2020, de: <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/11785>
- Griffiths, M. D., & Beranuy, M. (2009). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia*, 73, 33-49. Recuperado 12 de febrero de 2020, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3059610>
- Irles, D. L., Gomis, R. M., Campos, J. C. M., & González, S. T. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49. Recuperado 26 de febrero de 2020, de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34603/18723>
- Maldonado, M. J. L., Mancilla, M. A. A., & Buitrago, L. A. B. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG*, (20), 12. Recuperado 17 de febrero de 2020, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

- Mejía, C., Mora, M. R., & Jaramillo, B. C. (2009). Mentes, videojuegos y sociedad. *Revista Guillermo de Ockham*, 7(1), 19-30. <https://doi.org/10.21500/22563202.532>
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>
- Reyes-Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado 8 de marzo de 2020, de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Rojas, F. H. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de puno-2010. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44. Recuperado 1 de marzo de 2020, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3800986>
- Soloaga, P. D. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU: El Consumo Consciente como Posible Factor Reductor de Efectos Nocivos. *Icono14*, 4(1), 10. Recuperado 1 de marzo de 2020, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043930>
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 235-250. Recuperado 24 de febrero de 2020, de: <https://idus.us.es/handle/11441/58204;jsessionid=236B254439B9DC9DA6DAECDF6585C82D?>
- Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99. [https:// DOI: 10.1089/g4h.2017.0108](https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0108)

8. ANEXOS

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos en base a la edad del público al que se encuentran dirigidos.

Clasificación	Edad
<i>Early childhood</i> (EC)	Niños de tres años en adelante
<i>Everyone</i> (E)	Apto para edades de 6 años en adelante
<i>Everyone 10+</i> (E10+)	Dirigido a mayores de 10 años:
<i>Teen</i> (T)	Dirigidos adolescentes de 13 años en adelante.

Fuente: recuperado de Reyes-Hernández et al., (2014)

Tabla 2. Clasificación en base al género del videojuego

Genero	Definición
<i>First person shooter</i>	Combates desde una perspectiva en primera persona centrado en las armas, disparos y otros
<i>Role-playing</i>	Juego donde el jugador controla las acciones de un personaje sumergido en una historia en algún mundo detallado
Peleas	Videojuego en donde el jugador puede luchar uno contra uno o un grupo de luchadores, ya sea dando golpes, usando poderes o armas
Carreras	Juego que imita competencias entre vehículos como en el automovilismo y el motociclismo.
Deportes	Videojuegos que simula el campo de deportes tradicionales como el futbol, basquetbol etc.
Simulación	Videojuegos que simulan actividades o experiencias raramente accesibles en la vida real
Aventura	Videojuegos caracterizados por la exploración e interacción de distintos personajes, basado en una narración la que contiene distintos desafíos
Niños	Videojuegos donde intervienen varios jugadores como juegos de lógica, calculo identificación
Familia	Videojuego que se caracteriza por su contenido exclusivo para niños que están basado, en resolución de problemas, pensamiento lógico

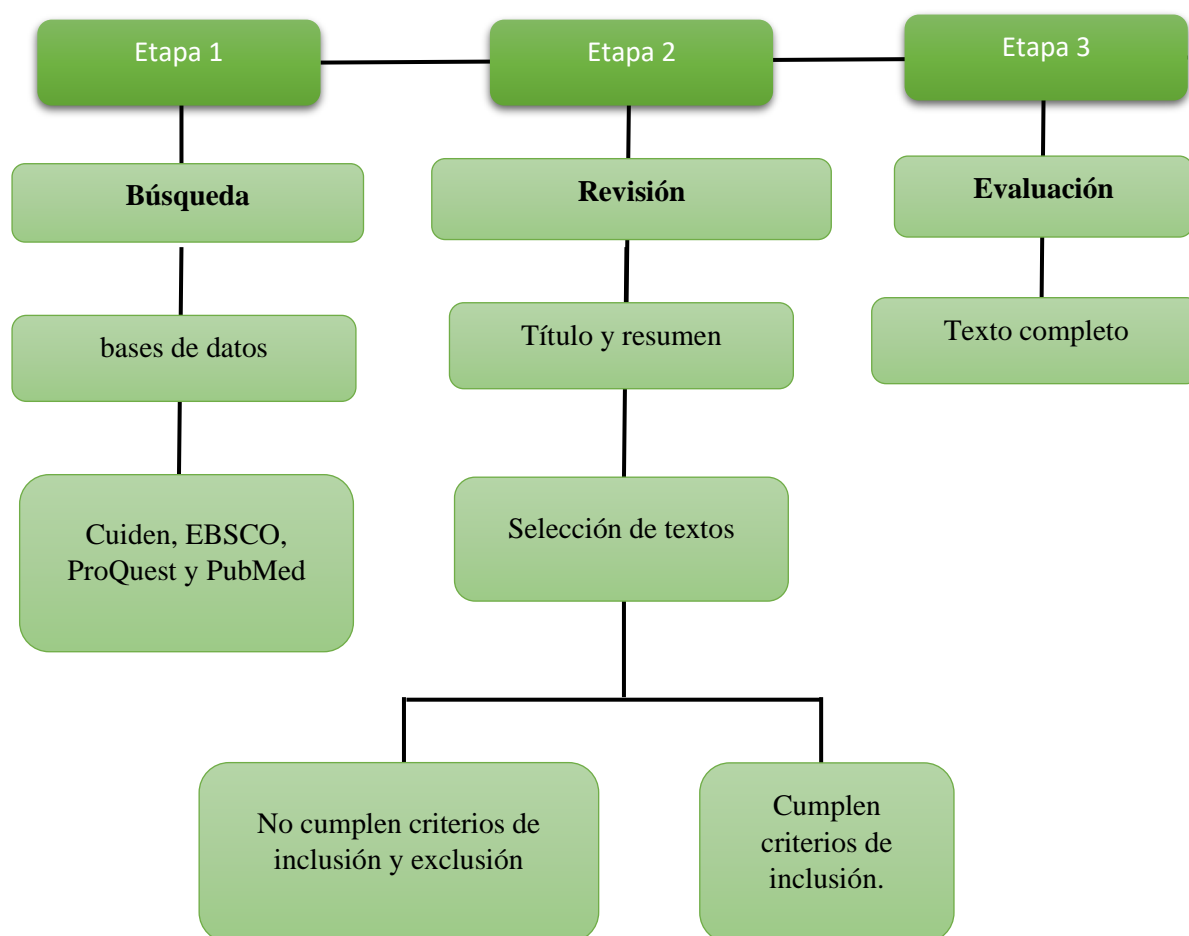
Fuente: recuperado de De Sanctis, Distéfano y Mongelo., (2017)

Tabla 3. Criterios de búsqueda

Fuente de información	Ecuación de búsqueda
Cuiden	Operadores booleanos (Psychological effects of videogames) OR (Psychological impact of videogames) AND (children population) AND (teenagers)
EBSCO	Operadores booleanos (Psychological effects of videogames) OR (Psychological impact of videogames) AND (children population) AND (teenagers)
ProQuest	Operadores booleanos (Psychological effect of videogames) OR (Psychological impact of videogames) AND (children population) AND (teenagers)
PubMed	Operadores booleanos (Psychological effect of videogames) OR (Psychological impact of videogames) AND (children population) AND (teenagers)

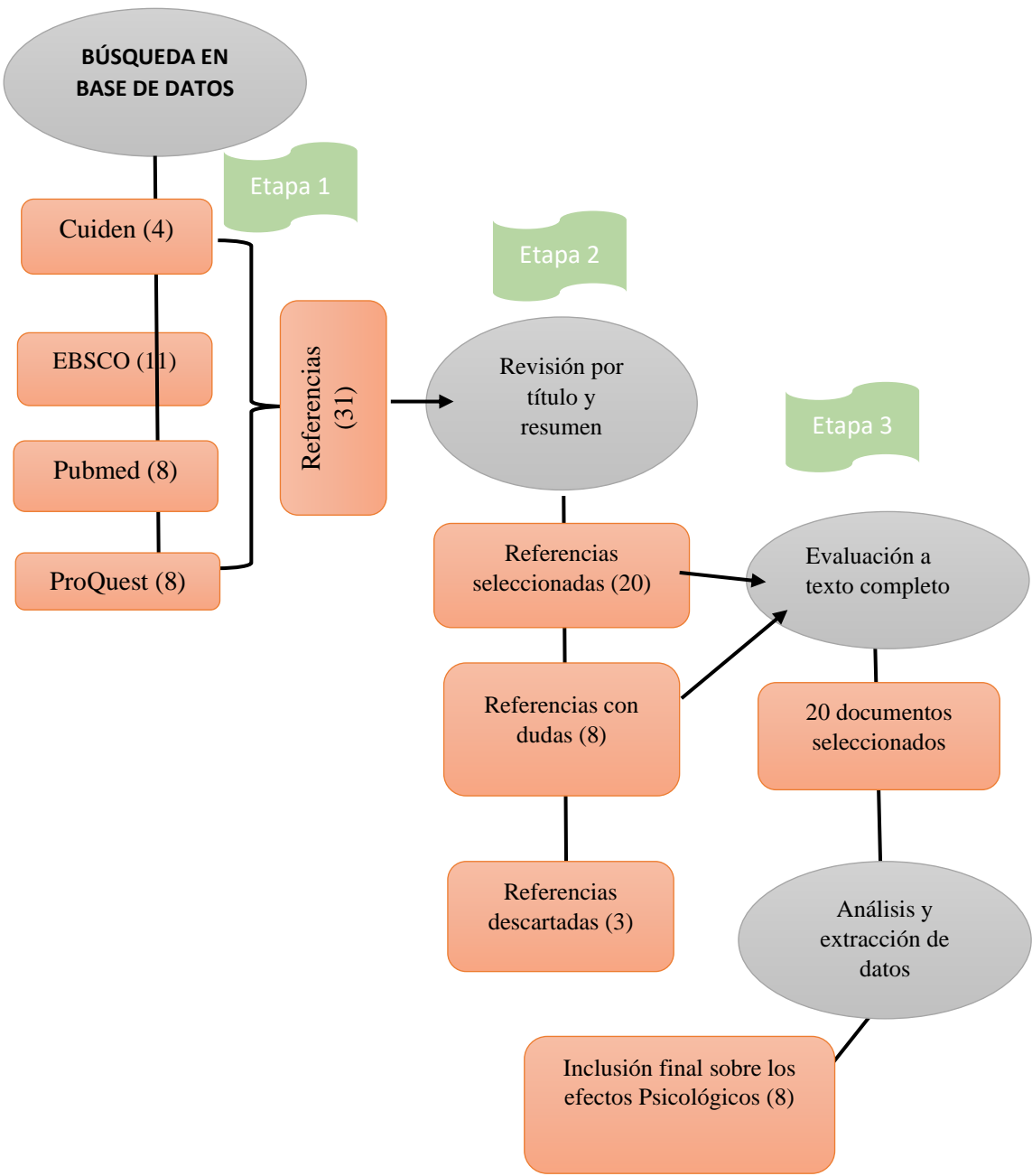
Fuente: elaboración propia

Figura 1. Selección de la información



Fuente: elaboración propia

Figura 2. Resultados de búsqueda



Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Características de los estudios

<i>Autor</i>	<i>Año</i>	<i>Artículo</i>	<i>País</i>	<i>Población</i>	<i>Diseño</i>
<i>Fernández, L. C.</i>	2011	“Ocio Digital Activo. Beneficios y perjuicios a nivel social y psicológico”	España	Infantil	Artículo de revisión
<i>Jiménez, J. M., & Araya, Y. C.</i>	2012	“El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”	España	Niños y adolescentes	Revisión sistemática
<i>Mejía, C., Mora, M.R., & Jaramillo, B. C.</i>	2009	“Mentes, videojuegos y Sociedad”	Colombia	Niños, jóvenes y adultos.	Revisión sistemática
<i>Quwaidar, M., Alabed, A., & Duwairi, R.</i>	2019	“The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey”	Bélgica	Niños	Estudio de campo
<i>Reyes-Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U.</i>	2014	“Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños”	México	Niños y adolescentes	Artículo de revisión
<i>Rojas, F. H.</i>	2011	“Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010”	Perú	Niños y adolescentes	Estudio de campo
<i>Soloaga, P. D.</i>	2006	“Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EE. UU.”	España	Niños y adolescentes	Estudio de campo
<i>Tejero Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L.</i>	2009	“Efectos psicosociales de los videojuegos”	España	Niños y adolescentes	Revisión sistemática

Tabla 5. Descripción de resultados

Autor	Objetivo	Medida de resultado
Fernández, L. C.	Entender el ocio, destacando los beneficios y prejuicios del uso del videojuego.	Efectos psicológicos positivos: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Creatividad • Memoria • Concentración Negativos: <ul style="list-style-type: none"> • Adicción • Angustia y frustración
Soloaga, P. D.	Aislar los comportamientos prosociales en relación con el consumo de videojuegos y estudiar la existencia de alguna correlación entre ambas variables.	<ul style="list-style-type: none"> • Relación entre tipo de videojuego y sus efectos • Agresividad
Jiménez, J. M., & Araya, Y. C.	Presentar evidencia científica acerca de los efectos del uso de los videojuegos en aspectos de la vida social de niños y adolescentes, así como posibles efectos psicológicos y fisiológicos generales.	Efectos psicológicos <ul style="list-style-type: none"> • Agresividad • Problemas de atención
Mejía, C., Mora, M.R., & Jaramillo, B. C.	Plantear un debate en torno a los videojuegos, desde la psicología y en general, las ciencias sociales.	Efectos de los videojuegos Negativos: <ul style="list-style-type: none"> • Conductas impulsivas y agresivas • Adicción • Inhiben el desarrollo de la creatividad, motivación Positivos: <ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la autoestima • Concentración y actividad intelectual y la atención

Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R.	Analizar las reacciones que el jugador ganará después de jugar un tipo de juego. Estas reacciones pueden ser explícitas o implícitas y las reacciones positivas o negativas.	Impacto negativo <ul style="list-style-type: none"> • Depresión y problemas de conducta. • Violencia y agresión • Ansiedad Impacto positivo. <ul style="list-style-type: none"> • Cognitivo • Motivacional • Emocional
Reyes-Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U.	Revisar las ventajas y perjuicios de los videojuegos	Ventajas: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del pensamiento lógico, roles y actitudes. • Fomenta la investigación, la memorización. • Autoestima y confianza en sí mismos • Atención Desventajas <ul style="list-style-type: none"> • Falta de capacidad en los niños menores para discriminar entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es real. • Los niños se insensibilizan ante las actitudes violentas, además de tener pensamientos y conductas agresivas para la solución de conflictos.
Rojas, F. H.	Identificar y explicar los factores que influyen y efectos que ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno la participación en los juegos de internet.	Efectos negativos <ul style="list-style-type: none"> • Permiten la solidaridad. • Violencia • Conductas compulsivas o adaptativas.

<p>Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L.</p>	<p>Revisar el estado del conocimiento en torno a los factores psicosociales asociados a los videojuegos.</p>	<p>Efectos negativos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adicción • Agresividad • Estrategias de afrontamiento • Algunas investigaciones hablan sobre las alucinaciones auditivas. <p>Efectos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades cognitivas como son la atención, reducción de tiempo en tareas de búsqueda visual.
--	--	--

Tabla 6. Beneficios de acuerdo al tipo de videojuego

Game Type	Benefit	Impact on the players
Shooter/Action	Cognitive skills	Faster and more accurate attention allocation
		Higher spatial resolution in visual processing
		Enhanced mental rotation abilities
Strategic		Allocate resources more efficiently
Role-playing		Filter out irrelevant information more effectively
		Enhance memorization, analytical skills, past experience, and intuitions
		Improve problem-solving skills, collaboratively
Strategic	Motivational Benefits	Increase the intelligence and abilities,
		Resilience in the face of failure
		Develop an incremental theory of intelligence,
		Use failure as motivational tools to engaged and bolster one's efforts
		Effective for "training" new behaviours.
		Lead to lasting educational success.
Puzzle	Emotional Benefits	Mood management, enhance the positive feelings.
		Sources of inspiration and connectivity.
		Build social relationships.
playing		Increase commitment and achievement, and higher self-esteem.
		Promote relaxation, and ward off anxiety
		Dealing with frustration and anxiety in adaptive ways
Cooperative-based	Social Benefits	Immediate, short-term cooperative play
		Short and long term effects on "helping" behaviours
		Reduces feelings of hostility
Prosocial		Decrease players' access to aggressive cognitions
Role-playing		Increases subsequent prosocial, cooperative behaviour
		Increase group organization and leadership skills
		Rapidly learning social skills and prosocial behaviours

Recuperado de Quwaider et al., 2019.

Tabla 7. Tipos de videojuegos más comunes y sus efectos en el comportamiento y emociones de los jugadores

Type	Description	Examples	Emotional effects	Internet Gaming Disorder IGD
Action/adventure	Hybrid video games that mix two types; action and adventure video games.	Resident Evil, Tomb Raider, Grand Theft Auto [6]	Anger and Aggression [17]	Weakly related to IGD [18]
Shooter	Depend on shooting enemies and other targets	Counterstrike, ghost recon, farcry [6]	Aggressive and delinquent behaviour [6]	Strong positive correlation with igd [18]
		Halo II [19]	Cooperatively or competitively [19]	
Sports	Depend on a simulation the athletic games	Counterstrike, Battlefield, Call of Duty [20]	Increased share of dependent persons [19]	Positive effect on IGD for online sports only [18]
		FIFA Soccer [6], Pro Evolution Soccer [6], Fight Night Round 2 [21]	Reduced share of persons at risk becomes obvious [20] Players may feel anxious about the outcome of the game, winning the game may generate pride or joy emotions 600	
Fantasy/role-playing	Allows the player to play and role in a fantasy environment	Everquest, Dark Age of Camelot, Ultima Online, and Star Wars Galaxies [22]	Social withdrawal, anxiety, depression, and somatic complaints [6]. As well as increased share of dependent persons [20]	Strong positive correlation with IGD [18]
		Guild Wars [20] World of Warcraft, Final Fantasy, Gothic [6]		
Racing	Games that depend on competition and speed in driving vehicles	Gran Turismo, Speed Racer [6], Need for Speed	Less likely to exhibit high internalizing problem [6]	No significant effect was found [18]
			Increase players' risk-taking inclinations [23] Risk-promoting cognitions and emotions, sensation seeking, and attitudes toward reckless driving [23]	
Fighter	Type of games focus on martial arts and defeat other opponents	Mortal Combat, Tekken [6]	Higher risk for negative outcomes, including hostile and aggressive behaviour [24]	No significant effect was found [18]
Strategy	Focuses on skillful thinking and planning to achieve victory.	Starcraft II	Increase problem solving skills and self-regulation [25]	No significant effect was found [18]

Recuperado de Quwaider et al., 2019.